ХОДЫ МЕХАНИКА

Мультитул (специальный ход**):** у тебя всегда есть под рукой необходимый минимум инструментов. Кроме того, в начале первой встречи ты имеешь 20 единиц запчастей в кладовой убежища. Когда тебе необходимо что-то отремонтировать (починить брошенную машину, запустить генератор или привести в порядок заклинивший затвор) или когда тебе необходимо что-то испортить (вскрыть замок, отключить сигнализацию или завести машину без ключа) действуй 3d6+решительно и выбери из списка:

- все получилось
- ты не рискуешь
- это не потребует много времени (иначе нужно d6 раундов)
- это не потребует запчастей (иначе потрать 3d6 запаса запчастей)
- ты не оставил следов

• На 14+ выбери три варианта
• На 11-13 выбери один
• При провале готовься к худшему.

Читать вещи: когда ты берёшь что-то в руки или изучаешь, делай это 3d6+предусмотрительно.
При успехе можешь задать МЦ вопросы из списка:
• кто последним трогал эту вещь до меня?
• кто её сделал?
• какие события последний раз разыгрались возле неё?
• что последний раз делали с ней или с её помощью?
• что с ней не так и как мне это исправить?
• На 14+ задай 3 вопроса
• На 11-13 задай 1 вопрос
• При провале передвинь счетчик обреченности на час вперед.

Подрывник: когда ты из пороха или бензина создаешь взрывчатку или боеприпасы, ты можешь превратить от 1 до 3 запасов амуниции в оружие. Действуй 3d6+запас

- На 14+ ты получаешь 3 единицы пороховых или бензиновых бомб (боевое, дальность контакт, область, перезарядка, кровавое) или 3 единицы патронов с белым фосфором (кровавое)
- На 11-13 ты получаешь только 1 единицу
- При провале у меня для тебя очень плохие новости

Рациональный: когда ты сортируешь добычу, прибавь d3 к обоим броскам (и на успешность сортировки и на количество долей).

Нутром чует: в начале встречи действуй 3d6+решительно.
• На 14+ завяжи двое уз с Нечто и +1 к следующему броску.
• На 11-13 завяжи одни узы с Нечто.
• При провале Нечто узнает что-то о тебе.
В любое время ты можешь разорвать эти узы, чтобы оказаться в нужном месте в нужное время. При тебе будут нужные инструменты и необходимая информация. Тому, как ты здесь оказался, может быть ясное объяснение, а может и не быть.

Пугающе сосредоточен: когда ты рискуешь, действуй 3d6+решительно, а не 3d6+шустро.

Прав как всегда: когда персонаж приходит к тебе за советом, скажи ему честно, как на твой взгляд лучше поступить и действуй 3d6+решительно:
• На 14+ если он следует твоему совету, он получает +1 ко всем броскам, которые совершает в процессе, а ты отмечаешь опыт
• На 11-13 если он следует твоему совету, он получает +1 ко всем броскам, которые совершает в процессе, но опыта ты не отмечаешь
• При провале излишней снисходительностью ты выводишь его из себя - уменьши историю с ним на 1.

Святая простота: ты получаешь +1решительно (решительно+3)